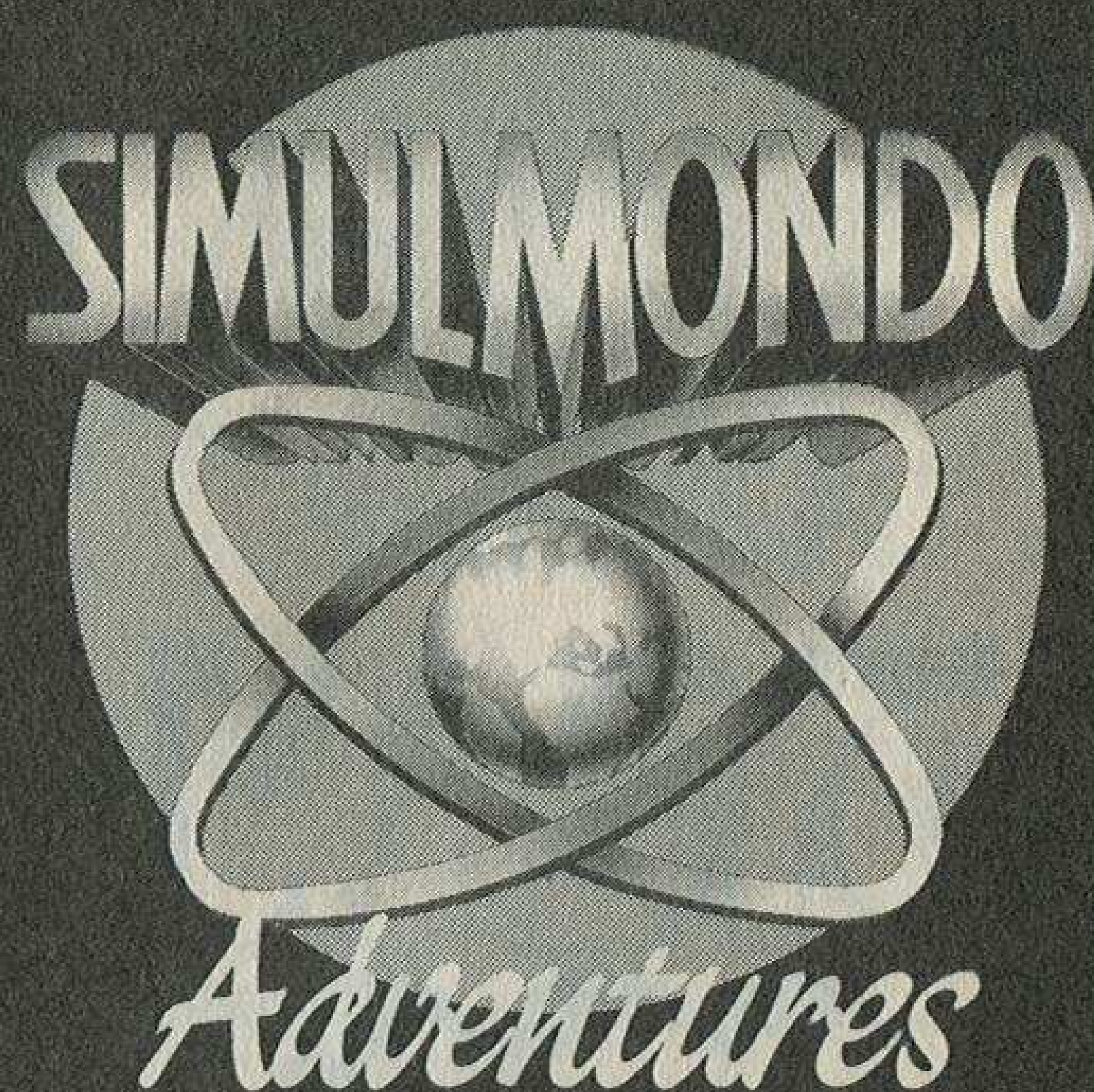
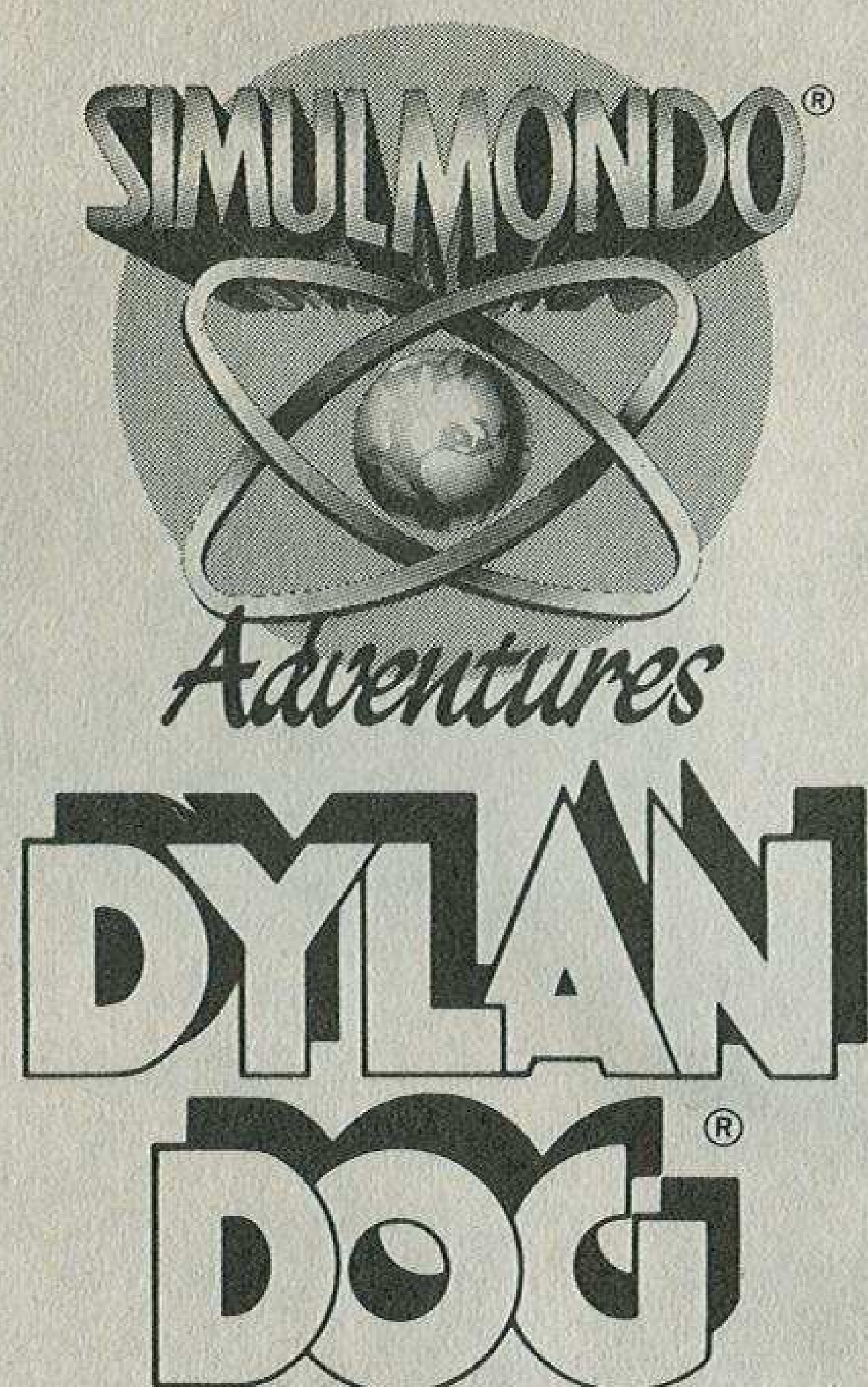
L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 4

DYLAN DOG®



4

OMBRE



L'INDAGATORE INTERATTIVO

Pubblicazione mensile n° 4
DICEMBRE 1992

FRANCESCO CARLÀ
presenta
OMBRE

Una produzione SIMULMONDO di:

Ivan Venturi (Direzione)
Stefano Balzani
Michele Sanguinetti
Riccardo Cangini
Gianluca Gaiba
Ciro Bertinelli
Lorenzo Grandi
Andrea Bradamanti
Federico Croci
Massimiliano Calamai

SOMMARIO

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A, Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

SIMULPOSTA

Carissimi amici interattivi e simulanti, benvenuti al numero 4 di Dylan Dog. Avevo già promesso novità in tempo reale rispetto alle vostre richieste e ai vostri suggerimenti, e qui trovate di che bearvi. Moltissime altre stupende qualità interattive sono in preparazione e tutti i boss della progettazione e della produzione (tra cui in prima linea Ivan Venturi, Stefano Balzani, Michele Sanguinetti, Riccardo Cangini, Lorenzo Grandi e Federico Croci) mi hanno detto di riferirvi della loro determinazione a migliorarsi e a darvi dei prodotti sempre più interattivi, esteticamente bellissimi, semplici da giocare e stupendi da simulare.

In questo numero trovate anche la soluzione del numero 3 e una grande novità nella confezione che diventa ancora di più da collezionare: qui trovate anche la custodia del numero 1 e nei prossimi numeri 5 e 6 troverete quella del numero 2 e 3, così potrete completare la raccolta delle Simulmondo Adventures. Ci sono anche le previste novità sul numero di pagine dell'albetto (12) e tutte le novità interattive promesse nel numero scorso.Ma veniamo alla storia.

L'indagatore interattivo a noi così caro, stavolta simula a donne. Si lo so che lui simula, e spesso mica tanto simula, sempre a donne. Solo che stavolta la giovinetta è più carina del solito: è una bellina che si chiama Kim e che Dylan si mette a inseguire con la scusa del paranormale e del richiamo del mondo delle OMBRE. Insomma anche a noi capitano o dovrebbero interattivamente capitare le stesse avventure: inoltrarci nella casa dove abita Kim e...

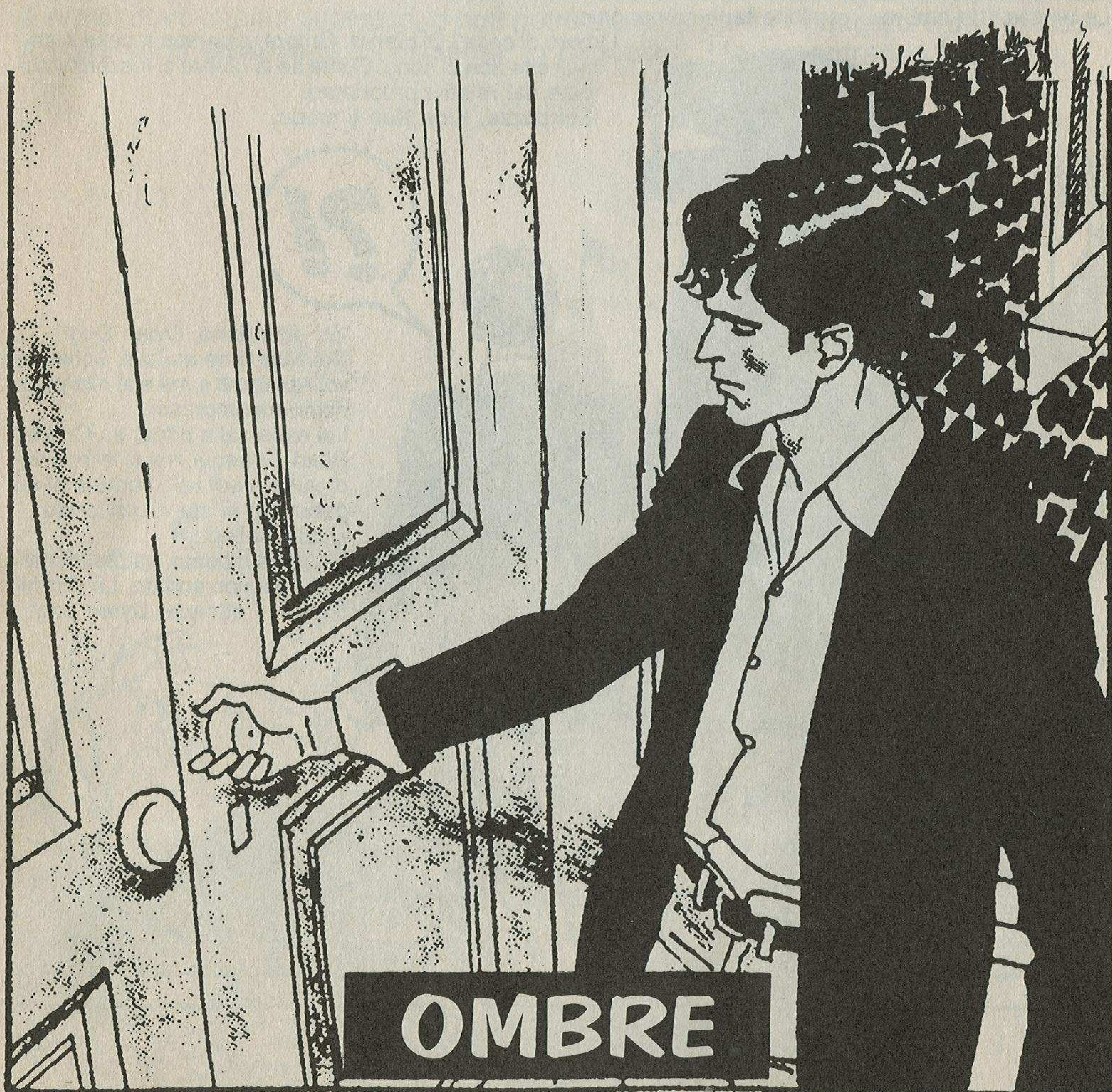
Sto cercando di ricordarmi se ho altre comunicazioni da farvi: qualche centinaio di voi avranno già ricevuto una mia lettera personale, e spero di riuscire ad intrattenere con tutti una comunicazione rapida e affettuosa. E interattiva. Intanto vi saluto e vi auguro ottima simulazione.

Al mese prossimo,

Vs. Francesco Carlà

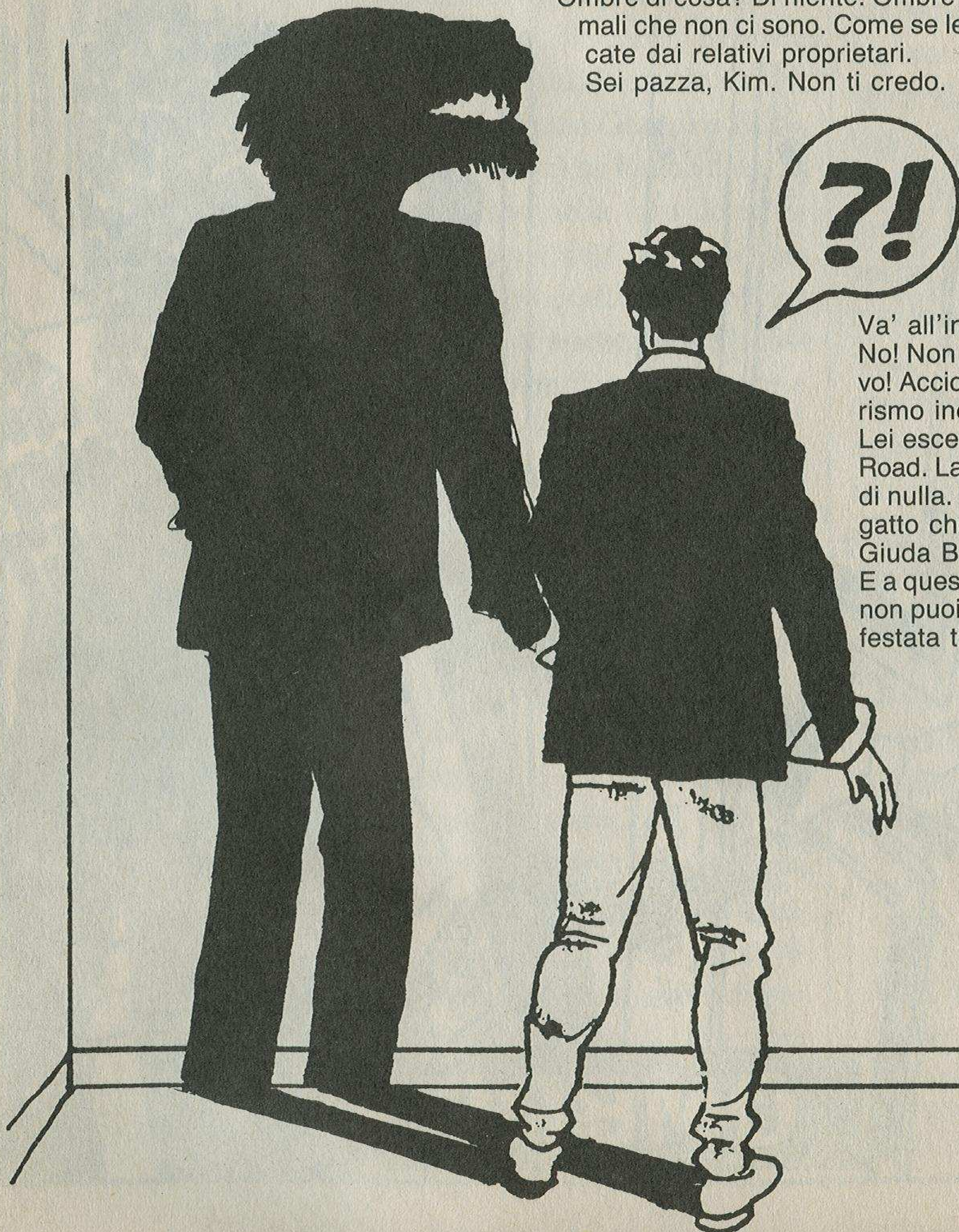
DYLAN DOG®

Una porta.
Una semplice porta. Cosa sta aspettando dietro quella porta il nostro Dylan.
Forse il buio, forse la luce, forse il bene, oppure...
... il male!



PROLOGO

È una brutta notte. Bruttissima notte.
Occhi fiammeggianti nel buio. La visione di una testa animalesca davanti agli occhi. Le fauci sporche di sangue.
La bestia. L'anticristo. La fine. Il Maelstrom.
Il giorno dell'apocalisse sta per arrivare. Egli sta per arrivare. Il volto della Bestia sta cambiando. Fasciature, sporche e millenarie, e occhi che sporgono sopra gli zigomi. Sono sottili fessure, prive di vita. E appare la Mummia. La vista è terrificante. Sei debole di cuore, Dylan Dog?
Ansimi, fino ad urlare nella notte, e rimanere sveglio per la paura di sognare di nuovo.
Ora sei sveglio, Dylan Dog. Pensi che il sogno sia appena terminato. Ma non è così.
L'incubo sta cominciando.
È ormai tarda mattinata, quando suona, o meglio urla, il campanello.
Chi ha suonato è una bella ragazza bionda, che dice di chiamarsi Kim.
Un cliente, finalmente! Anzi, una cliente, che è ancora meglio.
In ogni modo, gli argomenti sono sempre gli stessi. Non per niente sulla porta c'è scritto «Indagatore dell'incubo».
Questa volta è una casa infestata da fantasmi, anzi, ombre.
Il vecchio maniero nella periferia di Londra, spiega Kim, è di sua proprietà. Lei ci abita sola da sempre.
Ma è da un po' di tempo che sola non è più.
Le ombre... le ombre... vogliono farle compagnia.
Ombre di cosa? Di niente. Ombre di persone, cose e animali che non ci sono. Come se le ombre si fossero staccate dai relativi proprietari.
Sei pazza, Kim. Non ti credo.



Va' all'inferno, Dylan Dog!
No! Non te ne andare. Scherzavo! Accidenti a me e al mio umorismo incompreso!...
Lei esce dalla porta, su Craven Road. La segui, ma di lei non vedi nulla. Vedi solo l'ombra di un gatto che si sta dissolvendo.
Giuda Ballerino!
E a questo punto, naturalmente, non puoi non andare. La villa infestata ti attende, Dylan Dog!

LA VILLA

È davvero un miracolo che stia in piedi.
Il giardino (o meglio quello che fu un giardino) è ora un mare d'erba e di macerie.
Un lato del giardino è completamente ostruito dai resti di muri crollati.
Un tempo dev'essere stata molto imponente.
A lato del portone ci sono due enormi statue, molto strane a dire la verità.
È impossibile che qualcuno, e specialmente Kim, ci possa vivere.
La villa è completamente disabitata. Perlomeno, sembra proprio esserlo.
No, sicuramente Kim non vive qui.
Kim... un'ombra? Oppure un sogno? No, non è possibile. Anche Groucho l'ha vista.
Questa storia è sempre più misteriosa. È sempre più oscura.
I muri sono pieni di brecce, attraverso le quali si vede solo il buio totale.
Ma non completamente... sembra, attraverso qualche finestra, di scorgere qualche debole bagliore tremolante.
In altri punti la luce, anche se debole, è regolare. Sembra luce elettrica...
La villa si alza maestosa verso il rosso cielo. La chiave di tutto è lì dentro, sono sicuro.
E ormai devo capirci qualcosa, o non potrò più chiamarmi «Indagatore dell'incubo».
A volte sono veramente incosciente, lo riconosco. Ma sto entrando lo stesso.



KIM

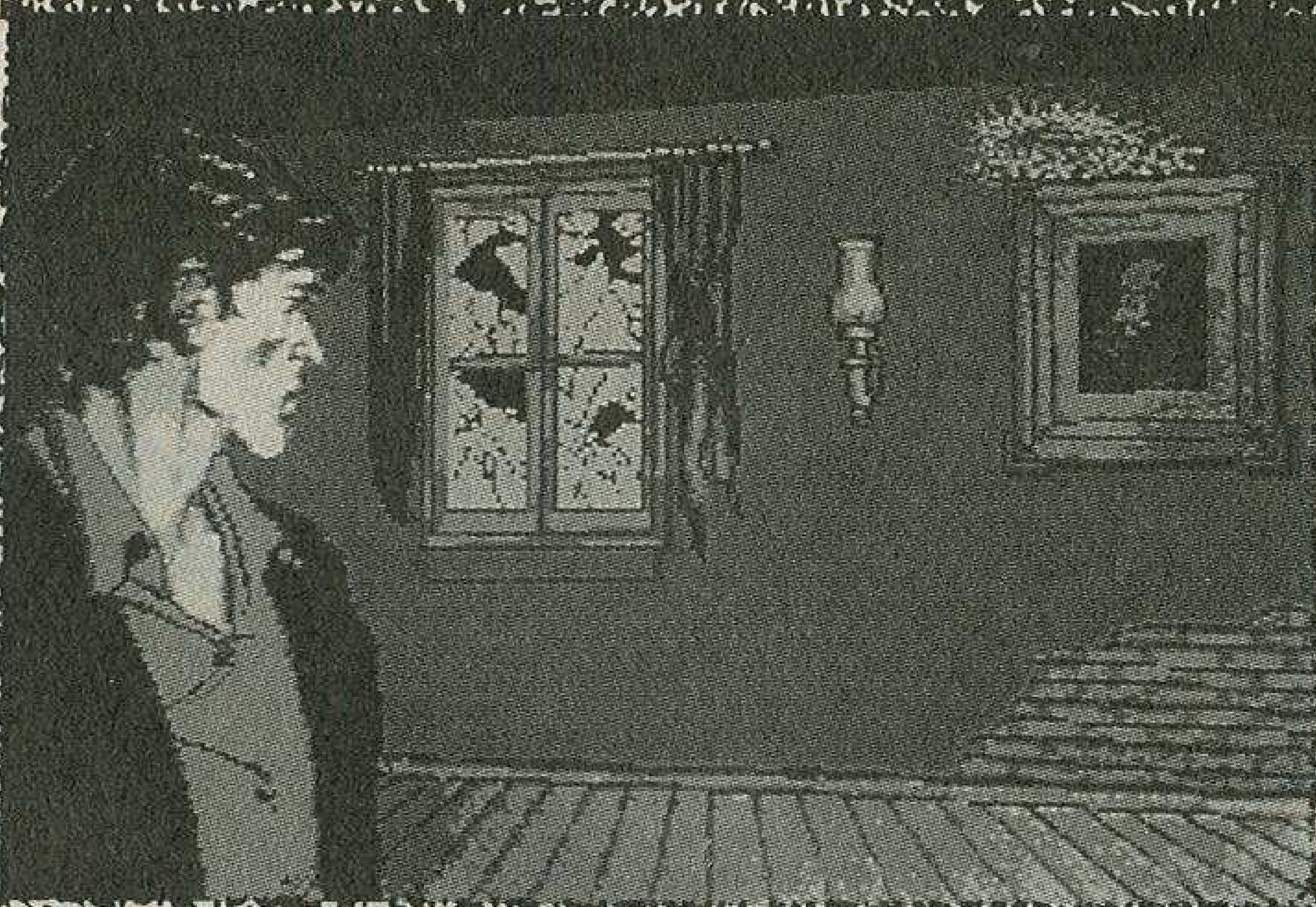
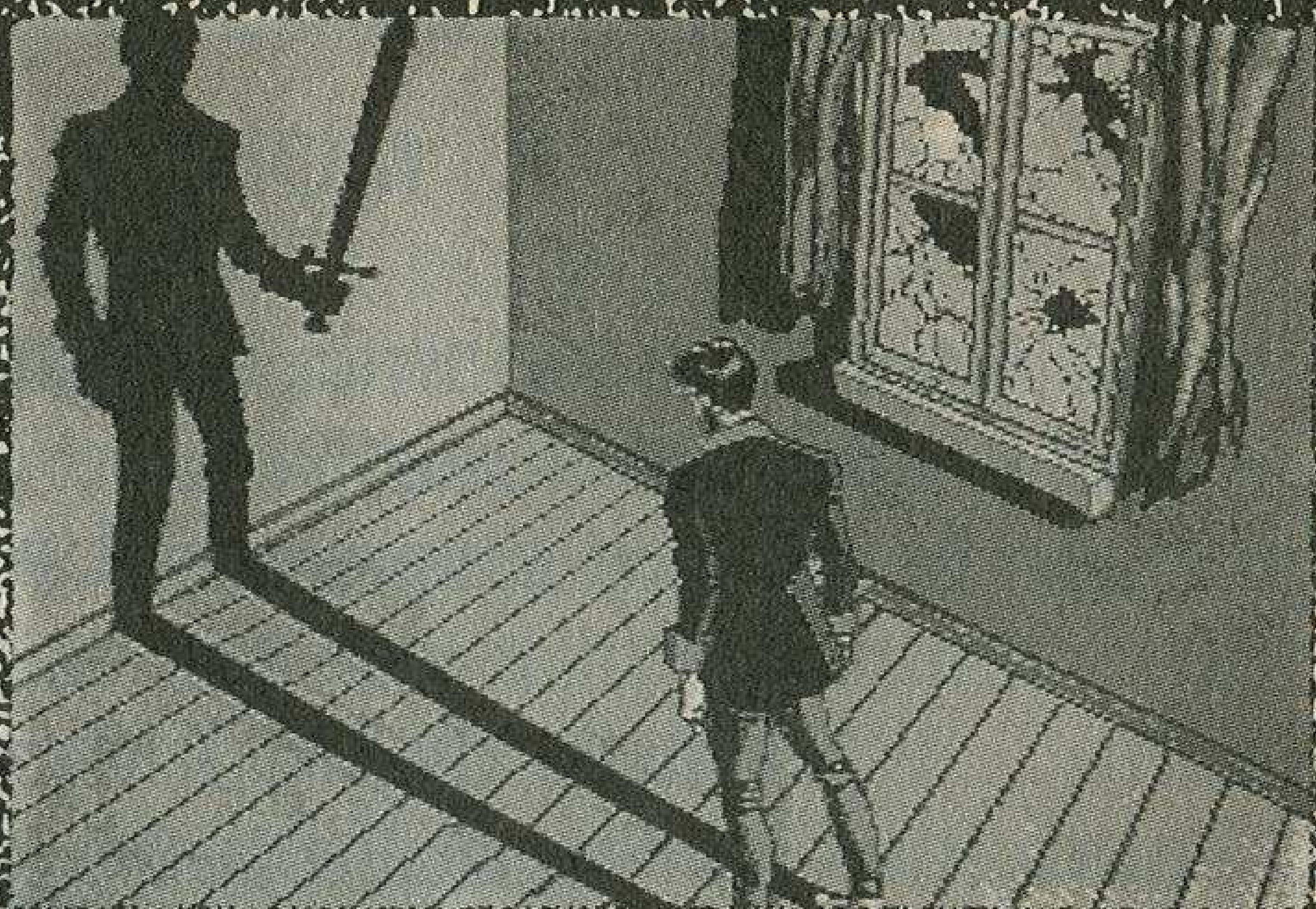
Per prima cosa, non si può che descrivere la bellezza di Kim.
È alta quanto me, ha i capelli biondi, tagliati corti, ed è veramente incantevole. L'unica cosa che non mi convince completamente è il fatto di averla vista scomparire e tramutarsi in ombra di gatto.
Non sono un allarmista, ma non è neanche del tutto normale.
Ma, strano a dirsi, non è la cosa che mi ha colpito di più.
Il fatto che si sia tramutata in gatto, e poi sia scomparsa del tutto è una cosa che riguarda il mio lato professionale.
Io parlo del lato «io»... cioè del fatto che, eh già, son rimasto colpito dalla sua bellezza e dal suo elegante modo di fare.
E dai suoi occhi... e dalla sua pelle... ah, che sogno di ragazza!



IL MONDO DELLE OMBRE

Esiste un limbo, vicino al nostro mondo.
Esiste un posto dove la luce non è più luce e dove sono imprigionate le ombre che avrebbero potuto essere e che non furono mai.
Esiste... il mondo delle ombre.
C'è un solo punto sulla terra dove può avvenire il passaggio attraverso le porte dell'oscurità.
È improbabile trovarlo, ma è possibile.
Ma non abbiate fretta. Il mondo delle ombre è l'eterno nulla.
È quasi impossibile che voi troviate il punto dove nasce la congiunzione tra i due mondi. Ma se lo trovate... state lontani, correte via e maledite il posto che avete lasciato.
Ma a volte può capitare che per qualche causa ignota qualcuno possa venire intrappolato nel mondo delle tenebre.
E può anche capitare che qualcuno lo voglia salvare, entrando spontaneamente nel limbo! Nel limbo delle ombre...




FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA

INFORMAZIONI TECNICHE

PER CARICARE SU AMIGA:
1) Inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma partirà automaticamente.

VIDEO MANUALE - INIZIO DEL GIOCO

1) Muovete tramite Joystick e/o Mouse e/o tastiera il puntatore sulla scelta che desiderate.
2) Premete il tasto FIRE del joystick e/o mouse e/o spazio per confermare.

ATTENZIONE:
Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.
Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Il gioco su PC necessita minimo di 590k (si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore).

INFORMAZIONI UTILI

Da questo numero, come promesso, abbiamo migliorato il nostro(e vostro) gioco seguendo alcuni dei consigli che ci avete fatto pervenire grazie alle cartoline. Adesso è possibile salvare e caricare la situazione durante la fase Arcade: questo è possibile premendo il tasto «S» per il salvataggio e il tasto «L» per il caricamento. Perché queste due funzioni siano attive, è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con il disco protetto da scrittura (la finestrella in alto a sinistra del disco aperta) può dare dei problemi. Il tasto «U», se premuto in una stanza, ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite della stanza stessa. Infine il tasto «Enter» permette di vedere un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.

SECURITY AMIGA

Ecco le giuste combinazioni di icone che vi serviranno per superare il Security Check. Seguite tutte le istruzioni che appariranno su video, e cercate in questa pagina la linea avente le prime due icone uguali a quelle che appariranno al centro dello schermo.

VERSIONE PC

La versione PC da questo numero è giocabile solamente su Hard Disk e necessita di almeno 2,5 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.0 in poi o DR-DOS dalla versione 3.1 in poi.

Seguite punto per punto le istruzioni:
1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 4), se non l'avete installata leggete attentamente il punto 2;
2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).
3) Scrivete INSTALL se avete l'Hard Disk con la lettera «C»; scrivete INSTALL D: o altra lettera se l'Hard Disk si chiama con un'altra lettera diversa da «C»;
4) A questo punto scrivete START e l'avventura comincerà senza usare la scheda musicale che probabilmente non avete; se invece avete una scheda Ad Lib, Soundblaster o compatibili scrivete MUSIC. Se scrivete START vi servono 570k liberi di memoria RAM; se scrivete MUSIC vi servono 590k liberi di memoria RAM;
5) Se nonostante abbiate seguito attentamente le precedenti istruzioni, compare sul video il messaggio: «Non hai abbastanza memoria RAM libera!», segui attentamente le istruzioni al punto successivo;
6) Scrivete LIBERA, premete ENTER o INVIO e resettate oppure spegnete e riaccendete il PC; ricominciate da capo e seguite tutte le istruzioni di nuovo come avevate fatto prima. Finito di giocare, per rimettere il vostro PC in condizioni normali, scrivete OCCUPA, premete ENTER o INVIO e resettate oppure spegnete ancora.

VERSIONE AMIGA

La versione Amiga ha bisogno di almeno 1 Mb di memoria per poter girare. Da questo numero è possibile giocare su Hard Disk.Per poterlo installare bisogna accendere il computer senza inserire il dischetto del gioco fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, a questo punto dovete spostare questa icona nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchina Amiga con solo 512k di memoria CHIP.

RIASSUNTO DEI NUOVI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE

• S = salva la situazione corrente • L = carica la situazione • U = indica le uscite nella stanza
• ENTER = descrizione della situazione • H = richiama uno schermo con i principali comandi (solo PC)

Leggete attentamente il videomanuale compreso nell'avventura.

RICERCA COLLABORATORI

Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie:

1 Programmazione 68.000/80x86
2 Grafica e animazione
3 Storyboards e sceneggiature
4 Suoni e musica
5 Illustrazioni e fumetti

a SIMULMONDO Collaboratori
Viale Berti Pichat, 28/A



chiamate dalle 17 alle 18 dal lunedì al venerdì
per suggerimenti e aiuti gratuiti
solo agli utenti registrati
che hanno compilato in ogni sua parte
e spedito la cartolina di garanzia.

SOLUZIONE DYLAN DOG 3 - STORIA DI NESSUNO



Ricordate che per riuscire a fare un SALTO LUNGO, bisogna far prendere la rincorsa a Dylan, cioè EFFETTUARE IL SALTO SOLO DOPO UN PASSO DI CORSA (nella versione PC, per esempio, per fare un salto lungo verso destra dovete PREMERE IL TASTO 3 E SUBITO DOPO IL 9 SUL TASTIERINO NUMERICO).

È stato un sogno o no? Dylan vuole capirlo, ed è per questo che va da Bloch. Avete bisogno di consultare gli archivi della polizia londinese, ma Bloch deve dare il consenso.

1) Ditegli che per voi è un po' imbarazzante, ma che dovete trovare l'indirizzo di una ragazza perché la volete sposare.
Non nominate Shelley o non-morti vari, altrimenti Bloch vi caccerà fuori.

2) Cercate in mezzo ai certificati di morte.

3) Trovate il certificato di morte di Peter Shelley, 1953-1986. Vedete che è stato seppellito in un cimitero vicino al paese dove è vissuto, Cutthroath.

4) Vi dirigete verso il cimitero. Arrivati al cimitero, giratevelo un po' (approfittatene per prendere un po' di punti), e cercate una statua che appare in fondo ad uno screen. Esaminatela per bene, vedrete che ha le budella di bronzo trafitte da una punta metallica. Senza false gentilezze staccatela, perché vi servirà.

5) Cercate una piccola cappella con un altare: sulla destra vedrete un tavolino e sopra di esso un cofanetto. Mettetevi davanti ad esso e forzatene l'apertura con la punta metallica. Dentro troverete una chiave.

6) Arrivate alle tombe sotterranee. Entrate dentro, fino a quando non arrivate ad una porta di pietra. Apritela con la chiave (semplicemente muovendovi verso di essa) e attraversatela. Vi troverete di nuovo all'aperto. Avete ora solo una tomba davanti. Quella del fu Peter Shelley, ovvero Nessuno. Muovetevi verso di essa.

7) Cominciate a scavare. Trovate la tomba, la aprite, ed ecco il cadavere putrefatto. In mano ha un medaglione. Prendetelo da quelle che furono le mani di Nessuno, esaminatelo, e vi renderete conto definitivamente che è tutto vero (non è proprio la vostra giornata). Ora dovete trovare Ann Shelley.

8) Andate a Cutthroath. Occhio agli abitanti, perlomeno a quelli vivi. Il paese è stato al tempo assalito da una psicosi di massa e ora sono tutti assassini.

9) Cercate una capanna particolare ed entrateci. Se dentro di essa trovate due uomini intenti a scotennare una donna uscite subito, è più salutare. Se invece trovate semplicemente due normalissimi abitanti di Cutthroath, che normalissimamente tenteranno di uccidervi, fateli secchi con la pistola.
Andate verso la botte in fondo alla stanza. Per terra c'è qualcos'altro: una mano troncata e sanguinolenta! Che schifo! Se riuscite a trattenere il vostro stomaco cercate meglio: troverete una vecchia foto di famiglia.

10) Cercate la chiesa. Troverete il prete che negherà di conoscere Ann Shelley.

11) Usciti dalla chiesa, muovetevi verso destra fino ad arrivare ad un bivio. Proseguite verso destra, perché nell'altra direzione c'è il centro del paese e non è consigliabile andarci. A meno che non vogliate diventare spezzatino.
Incontrerete un paio di volte un pazzo assassino, armato e immune ai colpi di pistola (almeno così dice lui). Non fatelo arrabbiare troppo e vi farà andare via.

12) Proseguite verso destra, addentrandovi nella foresta. Salite, camminate, saltate, attenzione alle uscite nascoste o mimetizzate in mezzo agli alberi.

13) Arriverete ad una caverna. Lì dentro c'è un eremita. Interrogatelo su ciò che vi interessa. Vi spiegherà la brutta storia di Cutthroath, ma soprattutto vi dirà dove si trova Ann Shelley.

14) Tornando indietro, incontrerete il pazzo per la terza volta. Questa volta vi vuole fare a pezzettini. È arrabbiatissimo perché avete parlato con l'eremita. Alla prima occasione dategli la foto. Avete fortuna. Non si sa come, forse perché il bimbo ritratto era lui da piccolo e quelle persone erano i suoi genitori, ma il pazzo si auto-elimina, in lacrime. Passaggio libero.

15) Tornate alla chiesa, salite sull'altare e interagite col crocifisso. Si aprirà un passaggio segreto.

16) Entrate nel passaggio segreto. Eccovi davanti al prete... e a Ann Shelley!

17) Datele il medaglione... e tanti saluti. Avete salvato voi, Dylan, Ann Shelley, Nessuno, il mondo e le tenebre! Meglio di così!

E così finisce la prima storia dell'indagatore interattivo.
Per quanto mi riguarda, mi fiondo a scrivere la soluzione per il mese prossimo. Non è un lavoro facile, perché da «OMBRE» in poi le cose cambiano. Non potrò limitarmi a dirvi in che direzione andare oppure cosa dire. Comunque, sono un duro, e quindi non c'è problema. Leggetevi il saluto qui sotto alla rovescia.

!OMISSORP ESEM LA ICREDEVIRRA ... E, OTTAG LI ETIUGES
(aerdnA ... opps... Andrea Bradamanti - Lead Tester)

OGNI MESE LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE!